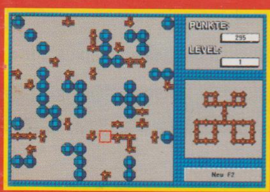
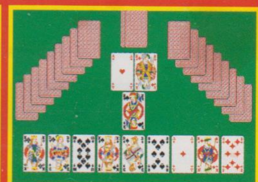
6 CD-ROM SUPER SPIELE

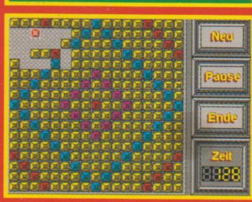


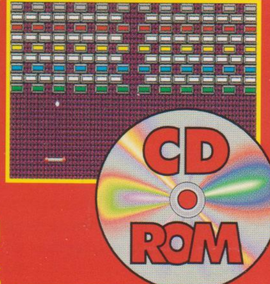


Spiel-anleitungen



- Blocker
- Handicap
- Quix
- Search
- Kartell
- Skat





PC Vollversion für Windows

6 CD-ROM Super-Spiele
© Planet Medien AG, CH Zug

Systemvoraussetzungen

Alle Spiele auf dieser CD-ROM sind unter Windows 3.1, Windows 3.11 und unter Windows 95 lauffähig. Wenn Ihr PC also über eine der drei oben genannten Betriebssystem-Versionen verfügt, steht einem ungetrübten Spielgenuß nichts mehr im Weg. Lediglich für das Spiel *Skat* reicht jede MS-DOS-Version ab 3.3 als Betriebssystem-Plattform aus.

Keines der sechs Computerspiele auf dieser CD-ROM muß in irgendeiner Weise konfiguriert oder an die Systemumgebung Ihres PCs angepaßt werden. Sie können die Spiele direkt von der CD-ROM starten oder sich mit Hilfe des komfortablen Installationsprogramms alle Spiele auf die Festplatte Ihres PCs kopieren. Genauere Anweisungen bezüglich der Installation finden Sie auf den nächsten Seiten.

Da alle Spiele unter der Oberfläche von Windows (*Skat* auch unter MS-DOS) laufen, gelten für die einzelnen Programme die gleichen Mindestvoraussetzungen wie für das Betriebssystem selbst.

Im folgenden finden Sie eine Minimalkonfiguration für alle DOS- und Windows-Versionen:

Komponente	MS-DOS/Windows 3.1/3.11	Windows 95
PC	IBM-kompatibler PC	IBM-kompatibler PC
Prozessor	386/486/Pentium	386/486/Pentium
RAM	ab 4 MB	ab 8 MB
Grafik	VGA	VGA
CD-ROM-Laufwerk	ja	ja
Freie Festplattenkapazität	2 MB	2 MB
Maus/Tastatur	ja	ja

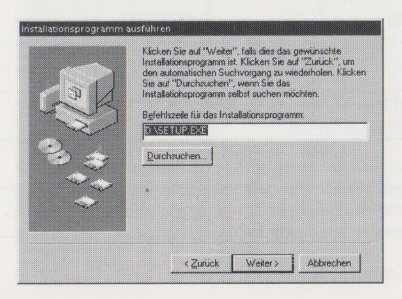
Installation

Alle Spiele sind ohne weiteres von der CD-ROM startbar und lauffähig. Es empfiehlt sich dennoch, die Programme mit Hilfe des Installationsprogramms von der CD-ROM auf die Festplatte zu kopieren, da durch die Zugriffsgeschwindigkeit der Festplatte die Arbeitsgeschwindigkeit der Spiele deutlich beschleunigt wird. *Skat* generiert darüber hinaus eine Highscore-Liste, die auf der Festplatte angelegt werden muß.

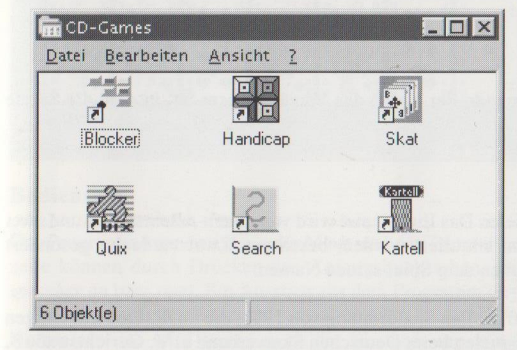
Führen Sie für die Installation folgende Schritte durch:

1. Legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk.

2. **Windows 3.1/3.11**
   Wählen Sie im Programm-Manager die Option *Datei/Ausführen.* Geben Sie die Laufwerkskennung Ihres CD-ROM-Laufwerkes, gefolgt von dem Text *setup* ein, z. B.:
   `D:\setup`
   Klicken Sie auf die Schaltfläche *OK,* oder drücken Sie die [↵]-Taste.
   Windows 95
   Wählen Sie im Start-Menü die Option *Einstellungen/Systemsteuerung,* und führen Sie einen Doppelklick auf das Icon *Software* aus. Auf der Registerkarte *Installieren/Deinstallieren* wählen Sie die Schaltfläche *Installieren.* Im Dialogfeld *Programm von Diskette* oder *CD installieren* klicken Sie auf die Schaltfläche *Weiter>.*
   Wenn die CD-ROM im Laufwerk liegt, trägt der Installationsmanager automatisch im folgenden Dialogfeld die Befehlszeile *D:\setup* ein (wobei D:\ die Laufwerksbezeichnung des CD-ROM-Laufwerks ist). Wählen Sie auch hier die Schaltfläche *Weiter>.*



3. Das Installationsprogramm mit dem Namen *CD-Games Setup* wird gestartet.
   In der Eingabezeile *Installation nach* wählen Sie bitte das Laufwerk und das Verzeichnis bzw. den Ordner, in den die Daten von der CD-ROM auf Ihre Festplatte kopiert werden sollen. Der Standardvorschlag lautet:
   `C:\CD-Games`
   Sollten Sie mit dem Vorschlag nicht zufrieden sein, geben Sie das gewünschte Verzeichnis ein. Bestätigen Sie dann mit *Weiter,* oder drücken Sie die [↵]-Taste.
   Im nächsten Dialogfeld werden Sie nach dem Namen der Programmgruppe gefragt. Treffen Sie auch hier Ihre Auswahl, und bestätigen Sie mit *Weiter* oder [↵].
4. Das Installationsprogramm kopiert nun alle relevanten Daten von der CD-ROM auf Ihre Festplatte.
5. Nach dem Kopieren wird automatisch eine Programmgruppe bzw. ein Ordner mit der Bezeichnung *CD-Games* angelegt. Sie finden den Ordner mit dem dazugehörigen Symbol im Programm-Manager (Windows 3.1/3.11) bzw. auf Ihrem Desktop (Windows 95).



6. Wie Sie die einzelnen Spiele starten, erfahren Sie auf den nächsten Seiten. Viel Spaß!

Skat

Spielstart

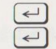


Führen Sie in dem Ordner, den Sie bei der Installation der Spiele angegeben haben (normalerweise *CD-Games)*, einen Doppelklick auf das Icon *Skat* aus.

Unter Windows 95 können Sie das Spiel alternativ zu dieser Vorgehensweise starten, indem Sie im *Start*-Menü *Programme* wählen und auf den Ordner zeigen, in dem die Spiele installiert wurden (standardmäßig *CD-Games)*. Im Untermenü sehen Sie dann den Eintrag *Skat.*

Da *Skat* auch direkt unter MS-DOS lauffähig ist, brauchen Sie das Spiel nicht unbedingt über Windows zu starten. An der Eingabeaufforderung (Prompt) geben Sie zum Start unter MS-DOS folgende Kommandos ein:

```
cd CD-Games
skat
```

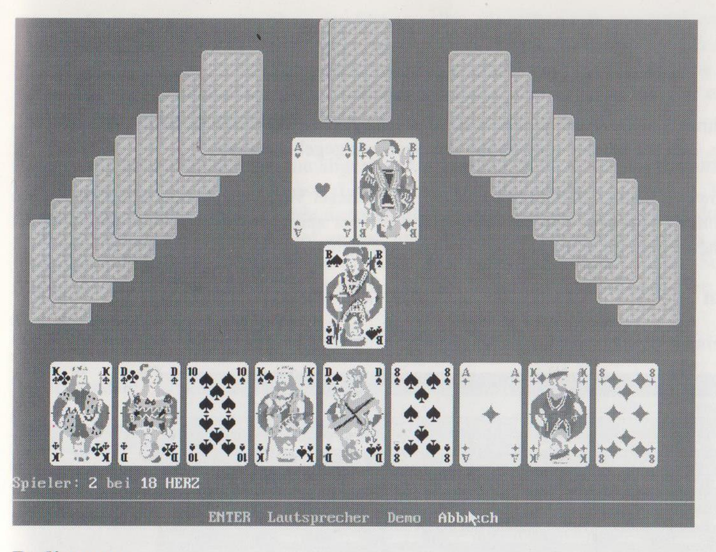


wobei *CD-Games* im ersten Kommando der Name des Verzeichnisses ist, in dem die Spiele installiert wurden.

Spielregeln

Skat ist ein Kartenspiel für drei Spieler. Das Einzelspiel wird von einem Alleinspieler und zwei Gegenspielern, die vom Programm simuliert werden, bestritten. Zwei verdeckt, gesondert gelegte Karten – Skat genannt – gaben dem Spiel seinen Namen.

Die Regeln des Spiels folgen der offiziellen Skatordnung von 1991, die im übrigen mit einigen interessanten Anregungen und Beispielen beim Deutschen Skatverband e. V., Gerichtstraße 3, 33602 Bielefeld angefordert werden können. Da die Bestimmungen des Skatspiels als bekannt vorausgesetzt werden können, wird im folgenden lediglich auf die Bedienung des Programms eingegangen.



Bedienung

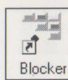
Das Programm kann mit Hilfe der Maus und der Tastatur bedient werden. Befehle der Befehlszeile können durch Drücken des Anfangsbuchstabens gegeben werden (z. B. [L] für *Lautsprecher an* bzw. *aus)*. Ein Ausstieg aus dem Programm ist jederzeit mit der [Esc]-Taste möglich.

Normalerweise wird streng nach der Skatordnung von 1991 gespielt. Über die Funktion *Einstellen,* die in der Befehlszeile nach dem Eingangsbildschirm erscheint, können aber auch individuelle Regeln ausgewählt werden. Besonderheiten wie Ramsch, Spitzespiel, Schenken, Revolution und Bockrunden sind möglich. Auch während des Spieles sind verschiedene Sonderfunktionen wählbar.

Die Funktion *Abbruch* beendet das Programm. Der aktuelle Punktestand wird in Dateien mit dem Namen *Runde...* festgehalten, die nach dem ersten Aufruf des Spiels auf der Festplatte angelegt werden.

Blocker

Spielstart

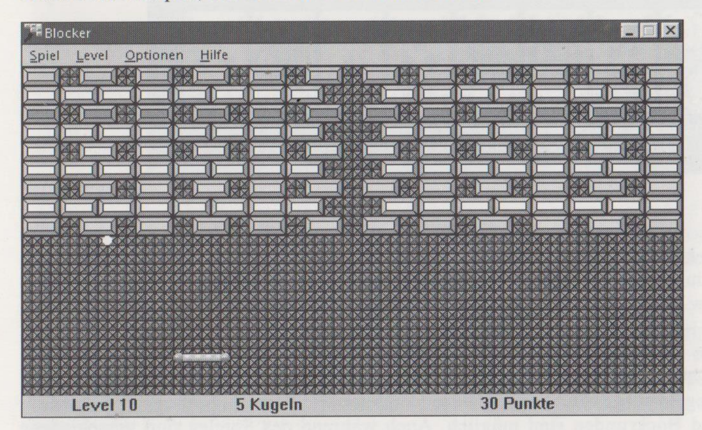


Führen Sie einen Doppelklick auf das Icon *Blocker* aus, das Sie in dem Ordner finden, den Sie bei der Installation der Spiele angegeben haben.

Unter Windows 95 können Sie das Spiel alternativ zu dieser Vorgehensweise starten, indem Sie im *Start*-Menü *Programme* wählen und auf den Ordner zeigen, in dem die Spiele installiert wurden (standardmäßig *CD-Games)*. Im Untermenü sehen Sie dann den Eintrag *Blocker.*

Spielregeln

Blocker ist ein Spiel, das schnelle Reaktionen erfordert.



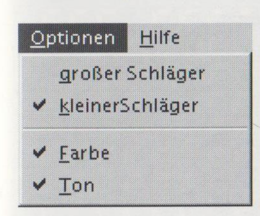
Sie müssen versuchen, die Kugel mit Hilfe des Schlägers, der durch die Richtungstasten Ihrer Tastatur zu bewegen ist, immer im Spiel zu halten. Trifft die Kugel dabei einen farbigen Stein, verändert dieser Stein seine Farbe oder verschwindet ganz. Steine, die getroffen aber nicht abgeräumt werden, verändern dabei ihre Farbe.

Aus grünen Steinen werden blaue, aus blauen gelbe, aus gelben rote, aus roten weiße und weiße Steine verschwinden schließlich ganz vom Spielfeld. Graue Steine stehen unveränderlich als Hindernisse im Weg. Bei jedem getroffenen Stein erhöht sich Ihr Punktekonto, und zwar um so mehr, je mehr Steine Sie beim aktuellen Level bisher abgeräumt haben. Der erste Stein, den Sie treffen, bringt Ihnen fünf Punkte.

Haben sie aber z. B. acht Steine abgeräumt, erhalten Sie für einen Treffer immerhin schon 45 Punkte usw. Es lohnt sich also, die Level so weit wie möglich zu spielen. Wollen Sie ein Level jedoch nicht bis zum Ende durchspielen, haben Sie die Möglichkeit, durch Betätigen der [↵]-Taste ins nächste Level umzuschalten. Allerdings funktioniert das erst, wenn sie wenigstens die Hälfte aller Steine des aktuellen Levels abgeräumt haben. Schaffen Sie es aber, alle Steine eines Levels restlos abzuräumen, erhalten sie als Bonus eine Extrakugel.

Das Spiel ist beendet, wenn Sie alle Kugeln verloren haben.

Bedienung



Über den Menüpunkt *Optionen* können Sie die Vorauswahl bezüglich der Schlägergröße treffen. Anfänger sollten es erst einmal mit dem großen Schläger versuchen. Für Profis wird das Spiel allerdings erst mit dem kleinen Schläger richtig interessant.

Im gleichen Menüpunkt können Sie festlegen, ob Sie mit oder ohne Sound-Unterstützung spielen wollen und ob die Bildschirmdarstellung farbig oder monochrom sein soll.

Im Menü *Spiel* finden Sie die wichtigsten Optionen, um das Spiel zu starten, zu stoppen oder zu beenden. Mit der Option *Spiel/Neu* kann Blocker jederzeit neu gestartet werden. Alternativ dazu können Sie die Funktionstaste [F2] benutzen.

Wählen Sie den Menüpunkt *Pause* oder drücken Sie die Taste [F3], hält das Spiel augenblicklich an; vor dem entsprechenden Menüpunkt erscheint dann ein Häkchen. Durch erneutes Aufrufen des Befehls erreicht man, daß das Spiel an der gleichen Stelle fortgesetzt wird.

Über die Option *Spiel/Beenden* bzw. mit der Tastenkombination [Alt] + [F4] beenden Sie *Blocker.*

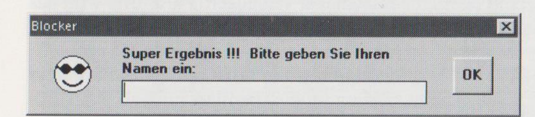
Blocker erscheint nach dem Aufruf des Spiels immer mit Level 1. Das Spiel läßt sich aber mit jedem der 10 vorhandenen Schwierigkeitsgrade beginnen, indem das gewünschte Level im gleichnamigen Menüpunkt angeklickt wird.

Tips & Tricks

Im Laufe der Zeit wird man einige Besonderheiten beim Spiel mit *Blocker* bemerken. So ist der Schläger nicht ohne Grund an den Enden rot dargestellt. Trifft man den Ball nämlich mit den Enden, verändert sich der Abprallwinkel. Auf diese Art und Weise läßt sich der Ball also nicht nur im Spielfeld halten, sondern auch gezielt schlagen.

Aufgrund der Zählweise, mit der sich die Zahl der erreichten Punkte erhöht, haben die letzten abgeräumten Steine den größten Wert. So kann man bei den Leveln mit besonders vielen Steinen auch besonders viele Punkte erreichen. Insbesondere im 10. Level, das allerdings auch am schwierigsten zu spielen ist, lassen sich mehr Punkte erreichen als in den drei ersten Leveln zusammen. Profis beginnen also nicht mit Level 1, sondern mit einem höheren Schwierigkeitsgrad.

Bestenliste



Haben Sie am Ende des Spiels genug Punkte gesammelt, werden Sie aufgefordert, Ihren Namen zum Eintrag in die Bestenliste anzugeben. Eine Liste wird für Spiele mit dem kleinen und eine zweite Liste für Spiele mit dem großen Schläger geführt. Sie können den aktuellen Stand auch über die Menüoption *Spiel/Bestenliste* abfragen.

Reichte die Punktzahl zum Eintrag in die Bestenliste nicht aus, um unter die zehn besten Spieler zu kommen, erscheint lediglich eine Meldung.

Handicap

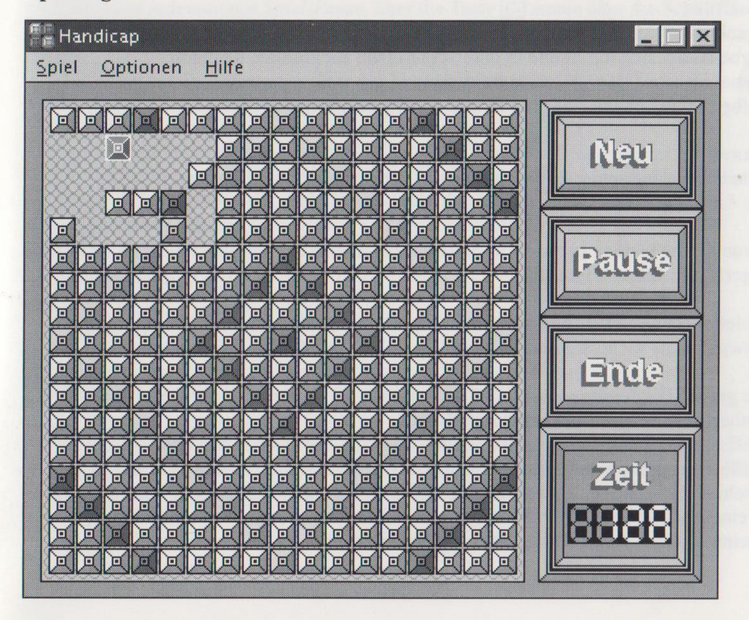
Spielstart



Führen Sie einen Doppelklick auf das Icon *Handicap* aus, das Sie in dem Ordner finden, den Sie bei der Installation der Spiele angegeben haben.

Unter Windows 95 können Sie das Spiel alternativ zu dieser Vorgehensweise starten, indem Sie im *Start*-Menü *Programme* wählen und auf den Ordner zeigen, in dem die Spiele installiert wurden (standardmäßig *CD-Games)*. Im Untermenü sehen Sie dann den Eintrag *Handicap*.

Spielregeln



Handicap ist ein Spiel, das strategisches aber auch schnelles Denken erfordert.

Ziel des Spiels ist es, das Spielfeld so weit und so schnell wie möglich abzuräumen. Das Abräumen erfolgt, indem man mit einem Spielstein einen anderen überspringt. Klicken Sie dazu mit der Maus den Spielstein an, der den nächsten Sprung ausführen soll. Falls mit dem markierten Stein ein Sprung möglich sein sollte, erscheint er leuchtend. Sollte dies nicht der Fall sein, hören Sie einen Warnton.

Haben Sie einen Stein ausgewählt, klicken Sie mit der Maus an die Stelle, zu der der Stein springen soll. Der übersprungene Stein verschwindet sofort. Sollten Sie den Zug rückgängig machen wollen, ist dies mit *Spiel/Rückgängig* oder [F5] möglich, was allerdings immer nur für den letzten Zug gilt.

Um das Spiel noch interessanter zu gestalten, haben die Spielsteine unterschiedliche Farben. Je nach Farbe lassen sich die Steine in unterschiedliche Richtungen bewegen.


Gelbe Steine können waagerecht und senkrecht springen.


Rote Steine sind in der Lage, diagonal zu springen.


Blaue Steine können gar nicht springen, müssen also übersprungen werden, damit sie abgeräumt werden können.


Violette Steine verhalten sich zuerst wie blaue; werden sie aber übersprungen, verschwinden sie nicht, sondern verwandeln sich in rote Steine.


Die grauen Hindernisse können, falls sie nur ein Stein breit sind, übersprungen werden, bleiben aber unverrückbar an ihrem Platz.

Benutzen Sie einen Monochrom-Bildschirm, erscheinen statt der unterschiedlich gefärbten Steine verschiedene Symbole. Statt gelber Steine erscheinen schwarze Kreise, statt roter Steine Steine mit einem schwarzen Quadrat, blaue Steine werden durch Steine mit einem X ersetzt und violette Steine sind mit einem Pluszeichen gekennzeichnet.

Handicap bietet zehn verschiedene Spielmuster, die sich in Aufbau und Verteilung der Spielsteine unterscheiden. Außerdem erscheint der erste freie Platz an einer zufälligen, sich bei jedem Spiel ändernden Stelle.

Liegen keine zwei Steine mehr so nebeneinander, daß einer von Ihnen im nächsten Zug abgeräumt werden könnte, ist das Spiel beendet.

Bedienung

Sie starten ein neues Spiel über das Menü *Spiel/Neu,* mit der Funktionstaste [F2] oder über die Schaltfläche *Neu.*

Das Spiel kann jederzeit mit *Spiel/Pause,* über die Taste [F3] sowie über die Schaltfläche *Pause* unterbrochen werden. Klicken Sie erneut auf *Pause,* können Sie das Spiel fortsetzen.

Das Spiel kann mit *Spiel/Beenden,* über die Tastenkombination [Alt] + [F4] oder mit einem Klick auf die Schaltfläche *Ende* beendet werden.

Über den Menüpunkt *Optionen* wählen Sie eines der zehn Spielemuster. Alternativ dazu können Sie die Tastenkombinationen [Strg] + [1] bis [Strg] + [0] benutzen. Unter dem gleichen Menüpunkt können Sie auch die Sound-Unterstützung an- bzw. abschalten und die Bildschirmdarstellung wählen.

Tips & Tricks

Handicap ist nur mit der Maus bedienbar. Es existiert keine Möglichkeit, das Spiel lediglich mit der Tastatur zu spielen.

Bestenliste

Am Ende des Spiels werden Sie aufgefordert, Ihren Namen zum Eintrag in die Bestenliste anzugeben. Sie können den aktuellen Stand auch über die Menüoption *Spiel/Bestenliste* abfragen.

Search

Spielstart

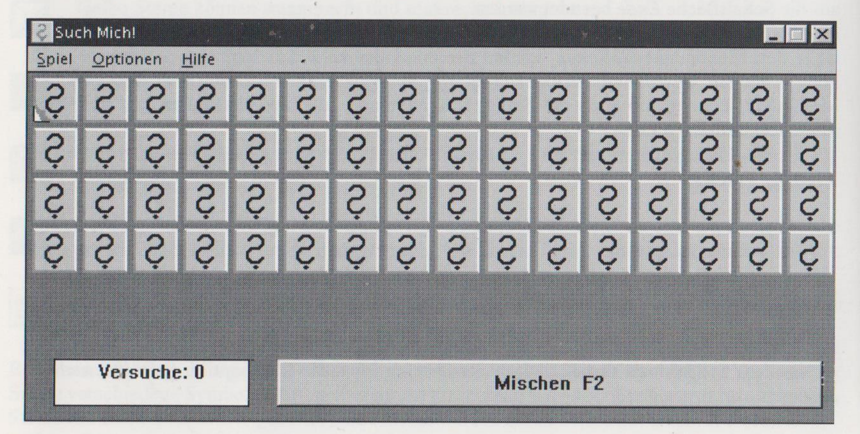


Führen Sie einen Doppelklick auf das Icon *Search* aus, das Sie in dem Ordner finden, den Sie bei der Installation der Spiele angegeben haben.

Unter Windows 95 können Sie das Spiel alternativ zu dieser Vorgehensweise starten, indem Sie im *Start*-Menü *Programme* wählen und auf den Ordner zeigen, in dem die Spiele installiert wurden (standardmäßig *CD-Games)*. Im Untermenü sehen Sie dann den Eintrag *Search.*

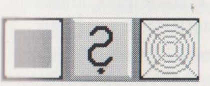
Spielregeln

Die Spielregeln von *Search* gleichen dem des Memory-Spiels. Auf dem Spielfeld liegen je nach Einstellung 32 bzw. 64 verdeckte Kärtchen. Zu jedem einzelnen Kärtchen existiert ein Pendant. Ziel des Spieles ist es, diese Paare mit möglichst wenig Versuchen herauszufinden.



Bedienung

Sie starten das Spiel über das Menü *Spiel/Neu,* mit der Funktionstaste F2 oder mit einem Klick auf die Schaltfläche *Mischen.* Um eine Karte aufzudecken, wird sie mit der Maus angeklickt. Die Oberfläche der Karte läßt sich dann sofort betrachten.



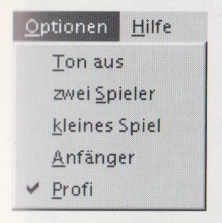
Nachdem eine zweite Karte aufgedeckt wurde, erklingt ein Sound, falls es sich um einen Fehlversuch handelte und beide aufgedeckten Karten nicht das gleiche Motiv zeigen.



Im anderen Fall werden beide Karten im unteren Teil des Spielfeldes abgelegt.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Karten abgeräumt sind.

Search verfügt über eine ganze Reihe von Auswahlmöglichkeiten, die über das Menü *Optionen* erreichbar sind.



Mit der Option *Ton aus* bzw. *Ton an* deaktivieren bzw. aktivieren Sie die Sound-Unterstützung.

Die Option *kleines Spiel* bzw. *großes Spiel* stellt entweder 32 oder 64 Kärtchen zur Verfügung.

Mit *Anfänger* und *Profi* können Sie den Schwierigkeitsgrad wählen.

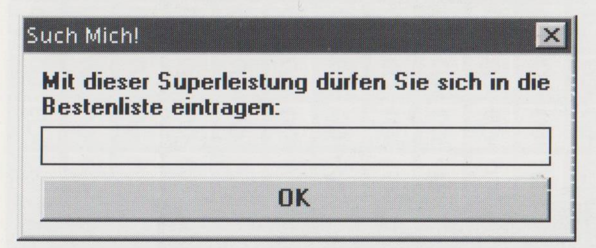
Über die Option *ein Spieler* bzw. *zwei Spieler* können Sie *Search* alleine oder im Zusammenspiel mit einem Gegner genießen. Wird das Spiel mit nur einem Spieler gespielt, wird im unteren Teil des Spielfeldes die Anzahl der Versuche angezeigt. Spielt man *Search* mit zwei Spielern, ist die Anzeige aufgeteilt für *Spieler 1* und *Spieler 2*. Spieler 1 beginnt das Spiel und bleibt solange am Zug, bis er einen Fehlversuch hatte, dann kommt Spieler 2 an die Reihe. Welcher Spieler gerade am Zuge ist, wird ständig durch die Form des Mauszeigers angezeigt, der durch den ergänzenden Schriftzug *Spieler 1* oder *Spieler 2* dargestellt wird.

Tips & Tricks

Die Auswahl der Karten ist nicht nur mit der Maus möglich; Sie können auch mit der Tastatur arbeiten. Mit Hilfe der Richtungstasten läßt sich die Markierung, die man an der hochgebogenen Ecke der markierten Karte erkennt, frei über das Spielfeld bewegen. Die Auswahl erfolgt dann mit der [↵]-Taste.

Bestenliste

Wenn Sie alle Karten abgeräumt haben, werden Sie aufgefordert, Ihren Namen zum Eintrag in die Bestenliste anzugeben.



Sie können den aktuellen Stand auch über die Menüoption *Spiel/Bestenliste* abfragen.

Quix

Spielstart

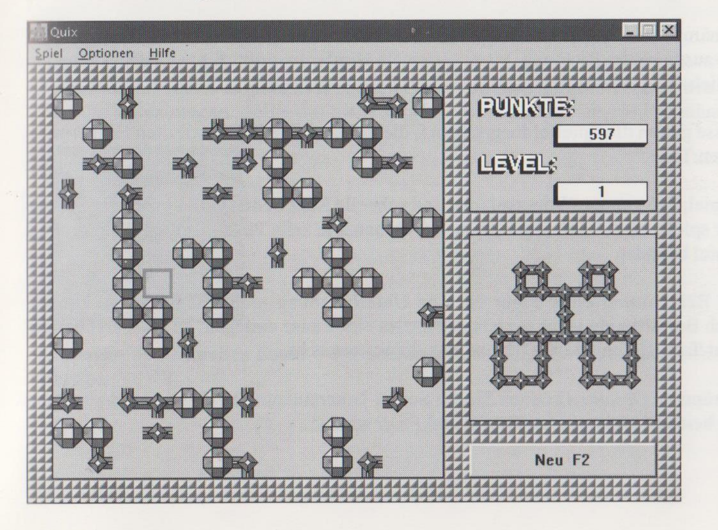


Führen Sie einen Doppelklick auf das Icon *Quix* aus, das Sie in dem Ordner finden, den Sie bei der Installation der Spiele angegeben haben.

Unter Windows 95 können Sie das Spiel alternativ zu dieser Vorgehensweise starten, indem Sie im *Start*-Menü *Programme* wählen und auf den Ordner zeigen, in dem die Spiele installiert wurden (standardmäßig *CD-Games*). Im Untermenü sehen Sie dann den Eintrag *Quix*.

Spielregeln

Ziel des Spiels ist es, nacheinander zehn vorgegebene Figuren aus den auf dem Spielfeld verstreuten Bestandteilen zusammenzusetzen. Die Zielfigur wird jeweils im rechten unteren Teil des Fensters abgebildet.



Auf dem Spielfeld befinden sich neben den Teilen auch Hindernisse, die in ihrer Position nicht verändert werden können. So ist es nur an einer einzigen Stelle des Spielfeldes möglich, die Figur aufzubauen.

Außerdem existieren bei *Quix* zwei Spielstufen, die sich durch die zur Verfügung stehende Zeit und die erreichbaren Punkte unterscheiden.

Bedienung



Um die verstreuten Teile an die richtigen Positionen zu bringen, muß man den Cursor, der auf dem Feld als rotes Quadrat dargestellt wird, mit Hilfe der Richtungstasten über das zu verschiebende Teil bringen. Nach Betätigen der [↵]-Taste ist dieses Teil für das Verschieben ausgewählt. Erneutes Betätigen der [↵]-Taste setzt die Auswahl wieder zurück.

Das Besondere bei *Quix* ist aber die Art, wie sich ein ausgewähltes Teil bewegen läßt.

Betätigt man nämlich nach Auswahl eines Teils eine der Richtungstasten, bewegt sich das Teil solange in die ausgewählte Richtung, bis es gegen ein Hindernis stößt. Ein vorheriges Stoppen ist nicht möglich.

Als Hindernisse gelten die Spielfeldbegrenzung, die auf dem Spielfeld verteilten Hindernisse und die anderen Teile.

Quix ist ein Spiel, daß genaues Vorausplanen und schnelle Reaktionen verlangt, da der Spieler gegen die Uhr spielt. Ist die Zeit abgelaufen, bevor man alle zehn Puzzlefiguren fertiggestellt hat, ist das Spiel beendet.

Während der Bearbeitung einer Figur ist eine Unterbrechung nicht möglich. Sie können allerdings nach Bewältigung jedes einzelnen Puzzles eine Pause einlegen, da *Quix* erst bei der Betätigung der Taste [F3] mit dem nächsten Puzzle weitermacht.

Über den Menüpunkt *Optionen* können Sie die Sound-Unterstützung an- bzw. ausschalten und zwischen den beiden Spielstufen *Anfänger* und *Profi* wählen.

Tips & Tricks

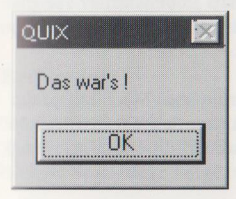
Bevor Sie anfangen, die Teile des Puzzles zu bewegen, sollten Sie sich genau überlegen, wohin die zu bauende Figur überhaupt gehört. Oftmals erscheinen mehrere Stellen günstig, passen wird jedoch immer nur eine. Hat man einmal eine Figur fast fertig und bemerkt erst bei den letzten Steinen, daß das Puzzle nicht aufgeht, ist ein neuer Aufbau in der vorgegebenen Zeit kaum noch zu schaffen.

Häufig ist es nicht möglich, Steine auf direktem Weg an ihren Platz zu transportieren, da sie dort auf Grund fehlender Hindernisse gar nicht anhalten. Hier ist es notwendig, mit anderen Steinen Hindernisse aufzubauen, auch wenn man dadurch mitunter Teile der schon aufgebauten Figur kurzzeitig wieder zerstören muß. Diese »Bauernopfer« sind oftmals unumgänglich.

In einigen Leveln existieren Bereiche des Spielfeldes, aus denen ein Spielstein ohne fremde Hilfe gar nicht herauskommen kann. Diese Bereiche sollte man schon zu Beginn mit Hilfe anderer freier Steine räumen, da dies im Laufe des Spiels immer schwieriger wird.

Bestenliste

Legt man alle Puzzles in einer akzeptablen Zeit, wird man aufgefordert, seinen Namen in die Bestenliste einzutragen. Sollte das nicht der Fall sein, erscheint eine entsprechende Meldung.



Sie können den aktuellen Stand der Bestenliste auch über die Menüoption *Spiel/Bestenliste* abfragen.

Kartell

Spielstart



Führen Sie einen Doppelklick auf das Icon *Kartell* aus, das Sie in dem Ordner finden, den Sie bei der Installation der Spiele angegeben haben.

Unter Windows 95 können Sie das Spiel alternativ zu dieser Vorgehensweise starten, indem Sie im *Start*-Menü *Programme* wählen und auf den Ordner zeigen, in dem die Spiele installiert wurden (standardmäßig *CD-Games)*. Im Untermenü sehen Sie dann den Eintrag *Kartell.*

Spielregeln

Im Jahre 2020 werden die Geschicke der Welt nicht mehr von Regierungen, sondern von sieben Kartellen gelenkt. Die Kartelle sind in drei Gruppen eingeteilt: Das *Empire* und *Deluxe* sind Produzenten von Luxusartikeln und gehören zu den zahlungskräftigsten Organisationen. Zur Gruppe der energieproduzierenden Industrie gehören die drei Kartelle *Northstar, Atlantic* und das *Sky.* Die dritte Gruppe ist die finanzschwächste Branche. In dieser Gruppe befinden sich die nahrungsproduzierenden Firmen. Die beiden Kartelle *Poseidon* und *Sky* sind durch ein Abkommen aus dem Jahr 2006 gebunden, in dem eine soziale Komponente vereinbart wurde, die dafür sorgen soll, daß Lebensmittel für die Bevölkerung erschwinglich bleiben. Aus diesem Grund sind die Umsätze der beiden Kartelle auch nur gering.

Seit dem Jahr 2018 gibt es allerdings zwischen den Kartellen einen erbitterten Machtkampf um die letzten bebaubaren Gebiete. Durch einen Boykott der Bevölkerung wurde die neue Behörde ZLS (**Z**entrale **L**andverteilungs-**S**telle) gegründet. Diese Behörde steuert die Landverteilung mit einem neuen Landgewinnungsgesetz.

- ☞ Die ZLS wählt bis zu sechs Bürger aus, die sich zuvor schriftlich bewerben müssen.
- ☞ Diese Bürger erhalten jeweils DM 6.000,– und Baurechte für sechs Parzellen. (Ein Baugebiet umfaßt 108 Parzellen). Parzellen werden zufällig vergeben, so daß niemand benachteiligt wird.
- ☞ Die ZLS muß soviel Parzellen zum Bau freigeben, wie sie Teilnehmer ausgewählt hat.
- ☞ Die Verteilung der Parzellen kann beendet werden, wenn ein Kartell einen dominante Stellung eingenommen hat (mehr als 41 Parzellen) oder wenn sich ein Ende zwingend ergibt.

- ☞ Wenn zwei Kartelle aneinandergrenzen, darf das größere Kartell das kleinere übernehmen, sofern es dem größeren Kartell gelingt, eine Parzelle zu kaufen, die eine Verbindung zum kleineren Kartell schafft.
- ☞ Ein Kartell, das mehr als 12 Parzellen besitzt, darf nicht mehr von einem anderen Kartell aufgekauft oder fusioniert werden. Eventuell wertlos gewordene Baurechte werden auf Wunsch zurückgenommen und wenn möglich ersetzt.
- ☞ Der Teilnehmer mit dem meisten Bargeld am Ende der Verteilung hat das Recht auf einen Vorstandsposten in einem Kartell seiner Wahl.
- ☞ Alles was ein Bürger während der Landverteilung verdient, darf er behalten.
- ☞ Alle Teilnehmer dürfen Teilhaber bei beliebigen Kartellen werden.
- ☞ Ein Kartell darf nicht mehr als 25 Aktien ausgeben. Als Ausnahme gelten Gründungsaktien.

Um den Teilnehmern einen Anreiz zu schaffen, bieten die Kartelle Unternehmerlöhne an. Diese betragen für den Hauptaktionär 50% des Aktienwertes und für den Zweitaktionär 25%. Existieren mehrere Haupt- oder Zweitaktionäre, wird der Lohn unter diesen aufgeteilt. Wenn Sie einem Kartell, das noch nicht im Baugebiet vertreten ist, die Möglichkeit bieten sich niederzulassen, schenkt Ihnen das Kartell aus Dankbarkeit eine sogenannte Gründeraktie. Falls ein Kartell ein anderes übernimmt, zahlt es an die Aktionäre eine Entschädigungsprämie. Außerdem können Aktien des aufgelösten Kartells im Verhältnis 2:1 gegen die neuen Aktien eintauschen.

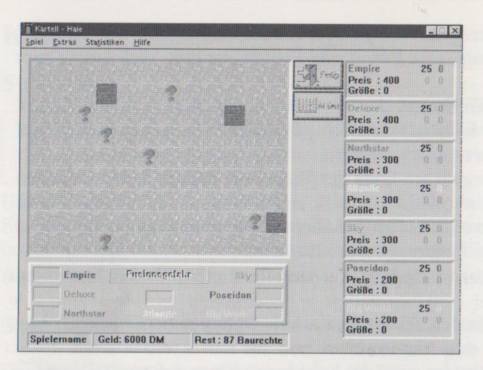
Ziel des Spiels ist es, am Ende das meiste Bargeld zu besitzen. Dies kann durch Kartellgründungen erreicht werden, durch Aktienkauf und den daraus resultierenden Gewinnen und Prämien oder durch Fusionen von Kartellen, bei denen man ein möglichst großes Aktienpaket besitzt.

Bedienung

Sie starten eine Spielrunde über das Menü *Spiel/Neu.* Als erstes müssen Sie auswählen, wieviel Spieler teilnehmen. Die Teilnehmer sind nach der Spielstärke sortiert, wobei für *Mensch* die höchste Spielstärke vorgegeben ist.

Das Spielfeld teilt sich in verschiedene Felder auf. Den größten Raum beansprucht das Parzellenfeld, das das zu erschließende Bauland kennzeichnet. Ganz rechts sehen Sie die Angaben zu den Kartellen. Unter dem Parzellenfeld liegt die *Fusionsgefahr-Box.* Darunter wird der Spielstatus wie *Spielername,* zur Verfügung stehendes *Geld* sowie die verfügbaren *Baurechte* angezeigt.

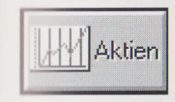
Mit den beiden Schaltflächen *Fertig* und *Aktien* schließen Sie Ihre Auwahl ab bzw. beantragen den Kauf von Aktien.



Parzellen-Objekte	Bedeutung
Grüne Parzellen	freie Parzellen, für die noch keine Baufreigabe besteht
Parzellen mit Fragezeichen	Baurechte, die ein Spieler besitzt. Beim Anklicken wird es zu einem braunen Ackerfeld und ist damit für die Bebauung freigegeben. Solange ein Spieler noch Baurechte besitzt, die er zur Bebauung freigeben kann, darf er keine anderen Baurechte eintauschen, die momentan gesperrt sind.
Braune Ackerparzellen	Diese Parzellen sind zur Bebauung freigegeben. Wenn zwei Ackerparzellen nebeneinanderliegen, kann der Spieler, der die zweite Parzelle freigab, wählen, welches Kartell hier eine neue Niederlassung gründen darf. Jedes Kartell darf aber nur einmal vorkommen.
Parzellen mit Verbotsschild	Dieses Schild erscheint überall dort, wo ein Spieler zwar ein Baurecht besitzt, dieses aber momentan nicht nutzen darf. Dies ist der Fall, wenn dadurch ein 8. Kartell gegründet werden könnte oder zwei geschützte Kartelle miteinander fusioniert würden. Sollte ein Spieler nur noch gesperrte Baurechte besitzen, darf er versuchen, eine beliebige gesperrte Parzelle einzutauschen. Die gewählte Parzelle wird auf alle Fälle aus dem Verkehr gezogen. Falls es jedoch noch Baurechte gibt, wird ihm ein neues Baurecht zugeteilt. Aus dem Verkehr gezogene Parzellen werden mit einem Sperrschild gekennzeichnet.

Parzellen mit Sperrschild	Diese Parzellen sind aus dem Verteilungsprozeß herausgenommen worden.
Dunkelrotes Gebäude	Gebäude der Empire AG
Orangenes Gebäude	Gebäude der Deluxe AG
Grünes Gebäude	Gebäude der Northstar AG
Gelbes Gebäude	Gebäude der Atlantic AG
Pinkfarbenes Gebäude	Gebäude der Sky AG
Dunkelbaues Gebäude	Gebäude der Poseidon AG
Hellblaues Gebäude	Gebäude der Big World AG

Wenn Sie ein Fragezeichen neben einer braunen Ackerparzelle finden, klicken Sie es mit der Maus an. Dadurch kommen zwei Ackerparzellen nebeneinander zu liegen und alle Kartelle, die noch nicht auf dem Baugebiet vorhanden sind, melden Interesse an. Eine Gründung ist aber nur möglich, wenn Ihr Fragezeichen keinen Kontakt zu einem bereits bestehen Kartell hat, denn dieses wird sofort expandieren. Im daraufhin erscheinenden Dialogfenster können Sie bestimmen, welches Kartell den Zuschlag bekommen soll; Sie erhalten eine Gründungsaktie. Von nun an können alle Spieler von diesem Kartell Aktien kaufen.



Mit der Schaltfläche *Aktien* können Sie Ihr Aktiendepot aufstocken. Pro Runde kann jeder Spieler maximal drei Aktien kaufen. Im unteren Drittel sehen Sie immer, wieviel Geld Sie auf dem Konto haben und was die Aktien kosten. Wenn Sie mehr Aktien kaufen wollen als Ihr Konto erlaubt, wird Ihre Bestellung ignoriert.

Wenn Sie ein Baurecht freigeben, das eine Verbindung zwischen zwei oder mehreren Kartellen ermöglicht (Fusion), wird dies das größte Kartell sofort nutzen, um die Konkurrenz zu verdrängen. Dies bedeutet, daß das größte Kartell alle Baurechte der kleineren übernimmt. Die kleineren Kartelle sind damit wieder aus dem Baugebiet abgezogen und können neu gegründet werden. Falls ein Computergegner eine Fusion auslöst, wird sein ausgespieltes Baurecht durch ein Warnschild gekennzeichnet, damit Sie die Möglichkeit haben, seinen Schritt nachzuvollziehen.

Über das Menü *Hilfe/Spielregeln* können Sie sich Hilfe online auf den Bildschirm holen. Die Datei *Kartell.Wri,* die Sie im Installationsordner (normalerweise *CD-Games)* auf der Festplatte finden, bietet Ihnen eine detaillierte Anleitung, die Sie über Ihr Windows-Drucksystem ausdrucken können.

6 CD-ROM SUPER-SPIELE

Ob klassisches Geschicklichkeitsspiel, taktisches Strategiespiel oder spannendes Actionspiel – auf dieser CD-ROM sind attraktive Vollversionen von sechs Spielen versammelt. Alle Spiele sind einfach zu starten, übersichtlich zu bedienen und garantieren Spaß und Spannung am PC.

Alle Spiele gewährleisten höchste Stabilität, brillante Bildschirmdarstellung und tolle Sound-Unterstützung. Jedes Programm ist mit zahlreichen Level und Schwierigkeitsgraden ausgestattet, so daß vom Anfänger bis zum Profi höchster Spielegenuß vorprogrammiert ist.

Testen Sie Ihre Reaktionen mit „Blocker", trainieren Sie Ihr Denkvermögen mit „Handicap", oder setzen Sie mit „Quix" komplexe Vorlagen aus einzelnen Elementen zusammen! „Search" dagegen verlangt von Ihnen kombinatorische, „Kartell" strategische Fähigkeiten. Oder spielen Sie doch einfach mit Ihrem PC eine Runde „Skat"!

Systemanforderungen

- IBM-PC und kompatible
- MS-DOS ab Version 3.3
- Windows 3.1, 3.11 oder Windows 95
- 386/486 oder Pentium
- 4 MB RAM
- VGA-Grafik
- CD-ROM-Laufwerk
- ca. 2 MB freie Festplattenkapazität
- Maus

